



Supplément « Le Voleur d'Âmes » (Analyse Partielle).

Auteur(s) de la Fiche : [\[Kronale\]](#)

Préambule :

Note Préliminaire : Cette Fiche est tirée du Chapitre « Le Royaume d'Org » (p68-87) du Supplément pour Stormbringer « Le Voleur d'Âme » (1988) de Ken Rolston. J'ai tiré du texte les paragraphes sur les Dharzis. Mes Commentaires sont [en Bleu](#).

Date : 08 02 2003

MAJ : 24 02 2003 - Commentaires d'Arioch ([en vert](#)) du 17 02 03 + les miens de nouveau.

LE ROYAUME D'ORG

Le Royaume d'Org est l'ultime vestige de l'Empire Dharzi dans les Jeunes Royaumes. Les Dharzis ont été la seule culture de l'Histoire à avoir représenté un véritable défi à l'Empire de Lumière. Durant plus de mille ans ces deux races se sont opposées dans une guerre destructrice où périclita l'Empire Dharzi. Si l'empire de lumière fut victorieux, il ne cessa depuis de décliner tant fut lourd le prix de la victoire.

L'histoire récente des Melnibonéens est bien connue dans les Jeunes Royaumes. Durant les six cents ans qui suivirent la guerre contre les Dharzis, (...) Par contre, la destruction de l'Empire Dharzi semble avoir été complète et on ne sait rien du sort de ses descendants. Durant le millénaire qui a suivi leur défaite, les seules traces que l'on ait trouvées de cette race autrefois puissante sont des ruines dispersées dans des régions sauvages, comme les Terres du Silence (que l'on pense être le pays natal des Dharzis).

[\[Kronale\]](#) > On apprend que le Royaume d'Org est l'ultime vestige **de l'Empire Dharzi** dans les JRs. Aussi que la destruction fût complète et que les seules traces retrouvées sont des ruines dispersées dans les régions sauvages. En ce sens l'ancienne citée de Djeenel (voir plus loin) en est sans doute un exemple. Néanmoins, la citadelle des rois d'Org est sans doute un bâtiment encore utilisé. Dans tout ce qui suit, l'origine est clairement « dharzie » et non « peuple condamné » (hypothèse où les deux sont différents)

Le Royaume d'Org était une colonie sans grande importance de cet empire. Il a survécu grâce à son éloignement de la côte et à la barrière des territoires sauvages et inhospitaliers qui l'entourent. Le déclin, inévitable, a pu y être retardé. Pourtant, les maîtres actuels d'Org affirment être les descendants directs des anciens seigneurs Dharzis. Les érudits ont des avis partagés sur cette opinion. Il n'existe aucun écrit postérieur à l'effondrement, et les preuves données par les légendes et la tradition orale sont peu crédibles. (...)

[\[Kronale\]](#) > Une colonie sans grande importance, cela pourrait être du au fait que l'empire dhazi des terres du silence au « Royaumes Nord Hors-Cartes était très vaste et donc que Org reste une « petite zone », néanmoins, dans nos hypothèse on le considère un peu comme un front important dans la guerre Dharzi/Meln.

[\[Arioch\]](#) > Pas tout à fait. Pour nous, Org est une enclave qui n'a justement pas eu le temps de servir. Enfin, pour moi. Je te rappelle que nous ne sommes pas encore bien fixés sur ce point. ☺

[\[Kronale\]](#) > vii tu as raison on reverra cela le moment venu

Personnellement, je privilégie l'idée que la citadelle d'Org ait été fondée à l'occasion de la percée dharzie qui a suivi la chute d'Eltarryr. Seulement, la défaite des Dharzis a suivi de très peu cette chute, non ? Ce qui ferait que Org, sitôt construite, aurait vu son Nerf tranché, ce qui expliquerait l'apparition de Troos, et en même temps le fait que les Melnibonéens ne s'en soient pas occupés :

ils savaient qu'aucune garnison d'importance n'avait pu s'y développer, et le fait que les Dharzis pris dans Troos ne bougent pas le prouvait (en fait, les Dharzis devaient être morts pour la plupart, mais justement, les Melnibonéens ne le savaient pas.

[Kronale] > Je suis d'accord pour une apparition de Troos à cette période plutôt que l'hypothèse Peuple Condamné (Atlas)

Remarque importante en passant : dans l'hypothèse de l'Atlas : Peuple condamné datant de l'avant Cycle JRs (>20000 ans) et que Troos soit directement de cette époque, comment expliquer que les avancées dharzis jusque en Ilmiora etc... (cf. Des ruines trouvées dans toutes ces régions) ont laissé une enclave indépendante de ce type. Les orgiens de l'époque se seraient fait annexer sans pbs...

[Arioch] > Pas vraiment. Troos est réellement inhospitalière, à tendances extrêmement dangereuses, et les armées d'invasion pourraient avoir décidé de laisser tomber pour tranquillement se développer autour (il est dit que les Melnibonéens eux-mêmes ne s'aventuraient que rarement dans Troos afin d'y chercher certaines plantes). Et ce n'est pas >20 000 ans, mais >40 000 : le Cycle précédent. Ce sont les Anciens qui datent de -40 000 à -20 000. Selon l'Atlas, bien sûr. ☺

[Kronale] > attend « région inhospitalière » ou pas, si un peuple d'origine très ancienne l'habitait encore, ou ses descendants, laisser en plein milieu des terres annexées une zone non contrôlée c'est vraiment risqué : va savoir ce qui aurait pu fondre sur les armées dharzies sortant de cette « forêt maudite » (à la taille non négligeable). Et en ce qui concerne les Melnib versus Troos, je pense que l'on parle de Troos contemporaine et des Melnibonéens sur le déclin, pas au temps des empires et invasions de territoires !!!

Quand je disais >20000 ans : c'était dans la période -40000/-20000 pour moi. Ce qui est le cycle précédent du cycle de -20000/0 que l'on connaît classiquement (avec les Meln en -12000 etc...).

Je suis pas sûr d'avoir compris ce que tu dis : pour l'Atlas ce serait :

-n → -40000 :	Peuple Condamné
-40000 → -20000 :	Anciens
-20000 → 0 :	Guerres Élémentaires, puis Myrhyn , Meln, etc

C'est ça ?

Et puis bon, les jungles ils connaissent ça depuis Rl'in K'ren A'aa qui n'est pas non plus une jungle pour passer des vacances... (Certes ils l'ont quitté depuis fort longtemps !).

Bref pour moi Troos date de la fin de l'empire Dharzi (destruction nerfs), faut voir si on peut faire coller le plus de trucs avec cela (voir plus loin)

Par ailleurs, pour expliquer la présence des Dharzi sur ce continent aussi (ils ont leur sources dans les pays du silence) ils faut prévoir un passage probable par le nord, (cf. hypothèse de progression des dharzis). Il est dit il me semble que la force des dharzi et leur territoires possédés étaient tout aussi important que ceux des Melnib, d'où l'importance des territoires Nord dans mes hypothèses : si le bord du monde est si près (visible du château de mordaga), leur territoires était vraiment peu développé et ça me gêne...

[Arioch] > Sur ça, je pense que l'on peut prendre ton hypothèse d'un recul des territoires "loyalisés" par la chute de l'Empire Dharzi. La seule chose gênante est que c'est au moment où la Loi gagne de la puissance qu'elle perd du terrain, c'est pas très cohérent, en fait. :-7

[Kronale] > Je pense aussi à cet aspects des choses, les dharzis loyaux ont gagné du terrain à l'époques sur le chaos bouillonnant, et se sont taillés des territoires au nord... A leur chute, les territoires se sont de nouveaux été grignotés par le chaos... (cependant, j'aimerais quand même laisser pas mal de terre à découvrir au Nord pour des questions d'intérêt d'exploration des lieux par là haut. Mais cela met à plat cette histoire de « vue du bord du monde » du château de Mordaga (que je dois encore vérifier dans livre MM) et de vilmir et attaque chaos, mais dans ce

dernier cas on peut tt à fait imaginer une attaque des hordes du chaos provenant du nord et ayant traversé pas mal de terrain pour arriver aux zones habitées des JRs → Vilmir !

Par contre quand tu dis « moment où la Loi gagne de la puissance qu'elle perd du terrain » tu parles de quel moment ? chute des dharzis ? Car là, la loi ne gagne pas du terrain elle en perd, car les dharzis sont d'origine loyale, même s'il se tournent vers le chaos pour essayer de vaincre les meln (chaos)

Autre chose s'ils se baladaient entre les plans, comment ce fait-ils qu'ils aient tous disparus, pourquoi ceux des colonies outre-plan ne seraient pas revenus sur les JRs, d'autant si un renouveau avait eu lieu...

[Arioch] > Le même problème se pose avec les Melnibonéens, je te rappelle (et je l'avais d'ailleurs déjà signalé ;-D) : dès lors qu'ils colonisent d'autres plans, ils sont indéracinables par un peuple normal (vivant sur un seul plan), et le Multivers ne ressortirait pas intact d'un conflit interplanétaire.

En fait, la prétention des Orgiens à être les descendants directs des Seigneurs des Dharzis est proche de la vérité. L'aristocratie d'Org descend d'une classe d'esclaves privilégiée, issue de l'union de Dharzis de pure souche avec leurs esclaves humains. L'Empire Dharzi était très proche de L'Empire de Lumière dans son utilisation des esclaves humains. Dans les Jeunes Royaumes, les humains réussirent à se libérer du joug de leur servitude envers les Melnibonéens durant la révolte d'Aubec, il y a quatre cents ans. A Org, les humains n'ont jamais obtenu leur indépendance.

[Kronale] > Voilà leur origine

Il y a environ 350 ans, durant une période d'expansion, Vilmir a redécouvert le Royaume d'Org. Immédiatement une guerre sanglante éclata, celle-ci finit par la défaite de Vilmir. Elle abandonna ses provinces du nord dont Nadsokor était la capitale. Depuis cette guerre, les seules relations entre ces deux pays ont été des escarmouches de frontière. Un autre conflit entre Org, Bakshaan et Rignariom s'est achevé de façon ambiguë, mais a donné à ces deux cités un droit de libre passage à travers Org. Aucune autre cité ou nation n'a eu de relation avec Org.

[Kronale] > Ici correspond sans doute à 'événement relaté aussi dans l'atlas dont Arioch signale l'existence d'un conflit avec Vilmir, mais la cause de la défaite n'est pas celle de l'atlas ! Or si l'on considère que les rois orgiens descendent des dharzis même si ils singes leurs anciens maîtres il en savaient suffisamment pour battre des humains des JRs... (cf. Quarzhazaat jouet des Melnibonéens qui ont annexés les autres territoires alentours car fortement en avances sur leur contemporain...

[Arioch] > Euh, non, là, c'est l'Atlas qui est plus juste. Il ne cite aucun conflit contre Org. Les humains s'en sont toujours tenus aussi éloignés que possible. Et c'est la peste et le Chaos qui ont fait fuir la population de Nadsokor. Et là, c'est exactement ce qu'avait écrit Moorcock. Org est décrit, dans l'Atlas, comme un territoire complètement isolé, et en ça, je crois qu'il est plus proche des bouquins.

[Kronale] > OK, c'était pour faire coller avec le voleur d'âme. Mais après tt cf. avant on peut envisager attaque d'une horde du chaos venant de très haut dans le nord... (l'ouverture du plan à ces hordes devra trouver une origine/justification bien définie !

Org est resté, de par son isolement, à l'écart de l'évolution des Jeunes Royaumes. Aussi la classe dirigeante a réussi à maintenir une société féodale hautement stratifiée et conservatrice.

Les maîtres Dharzis eux-mêmes ne sont actuellement représentés sur ce plan que par une poignée de sorciers incroyablement anciens, dispersés à travers les continents des Jeunes Royaumes. Pour la culture humaine, ils ont disparu de la surface de la terre. Ce qui, soit dit eut passant, est également vrai ; la plupart des Dharzis se sont rendus sur d'autres plans d'existence pour fuir l'effondrement de leur empire à la fin de leur guerre contre Melniboné. Les métis issus des maîtres Dharzis dirigeant le Royaume d'Org ont profité de cette opportunité pour se nommer eux-mêmes maîtres absolus d'Org, à la place de l'ancienne race. Ces nouveaux seigneurs ont accéléré plutôt que retardé l'effondrement de leur pays. Pendant un inter règne de quelques siècles, la région est retournée au barbarisme absolu.

[Kronale] > Quasiment plus de dharzis (voir le cas de Pemmetr dans « Le voleur d'âmes », et le labyrinthe des globes). Fuite vers d'autres plans !!! (via ces fameuses machines sise en Org ?)

[Arioch] > C'est vrai qu'on pourrait malgré tout l'employer dans ce sens.

[Kronale] > Je pense que pour ces machines, il serait vraiment intéressant de les développer contemporaines aux dharzis, ce qui appuierait leur nature technologique/loyal, même si sur le tard il se lient au chaos...(je relirais ce que MM en dis dans son bouquin, mais en tt cas ce que récupère Teleb k'arnaa c'est une porte entre les monde il me semble (créature de Pio), mais là il est dit que les SdC l'ont aidés, ce que je pense être une aberration (chaos utilisant machine loyale ?)

cf. : <http://fr.groups.yahoo.com/group/elric/message/2138> !

Pour ces dernières bestioles de Pio, j'y reviendrais en donnant quelques paragraphe en citation, car il est une information très intéressante : Teleb K'Arnaa a ramener de Troos une "Machine" lui permettant d'en appeler aux créatures de Pio (insensible à la magie des JRs) : cette machine datait de l'époque du peuple condamné (en fait pour nous des Dharzis... !) = il nous faudra approfondir tout cela et le voir dans le développement Dharzis de la région, et peut être au moment des essais d'anamorphosis avec le chaos impliqué, car il se trouve que c'est grâce aux Seigneur Chaotique que Teleb K'Aarna peut faire fonctionner cette science !(je site de mémoire, mais je redonnerais les informations exactes incessamment !)

(...) Accomplissant une ancienne prophétie, il [Elric] provoqua la mort du dernier roi Orgien descendant des Dharzis. Cette mort a libéré des forces, qui n'ont fait que croître depuis des siècles.

Premièrement : les drogues - le Royaume d'Org se situe au cœur de l'ancienne et mystérieuse forêt de Troos. Une caractéristique bien connue de Troos est l'abondance de ses plantes aux propriétés magiques. (...). Les étrangers comme les natifs ignorent que cette mystérieuse essence magique, imprègne toute la vie végétale dans Troos.

[Kronale] > Mystérieuse essence magique : je dirais reliquat de l'énergie des nerfs ?

[Arioch] > Ça me semblerait correct.

Deuxièmement : le culte des Seigneurs des Bêtes - Les Seigneurs des Bêtes n'obéissent plus aux descendants des Dharzi: mais le culte existe toujours comme moyen de contrôle des masses Orgiennes.

Troisièmement : le culte de Leeth - Celui-ci est exclusivement réservé aux nobles. Vestige d'un ancien rituel qui donnait l'immortalité aux Seigneurs des Dharzi, il produit maintenant des monstres et des horreurs. Ces échecs sont les résidus des expériences entreprises par les prêtres qui recherchent le savoir des Dharzis aujourd'hui perdu.

[Kronale] > Immortalité aux seigneurs dharzi (pourrait expliquer le cas d'un dharzi ayant vécu très longtemps (cf. un des porteur de Kronale)

[Arioch] > Mouais... je préférerais qu'on envisage l'aspect "déformation mythologique de la version 'noble' de la malédiction du Peuple condamné". ☺

[Kronale] > Tu veux dire que immortalité = légende et que en fait « ils » ont expliqués les goules (issues du retour à la terres des dharzis (malédiction peuple condamné) comme étant un moyen de vivre au delà de la mort d'où leur essais de contrôler la genèse de goule à partir des rois de org ??? Moi cela me va !

Quatrièmement : la classe dirigeante – (...) Mais en vérité, il n'y a plus une once de sang Dharzi dans la noblesse orgienne depuis la mort du dernier roi.

(...) Ils apprécient de vivre à l'ombre de la gloire passée de l'empire Dharzi, à laquelle ils n'ont jamais contribué.

Septièmement : le cannibalisme – (...)

La vie animale est quasiment inexistante dans l'étrange forêt de Troos; les lois rigides de la religion et l'intolérance envers l'innovation ont entravés les quelques tentatives d'élevage d'animaux domestiques. Les paysans d'Org sont donc végétariens, non seulement par obligation mais aussi par principe religieux. (...) Cependant l'aristocratie a conservé l'ancienne coutume de la chasse. Les participants recherchent les sauvages primitifs de la forêt pour les abattre et ensuite lors d'un festin dévorer les carcasses des proies abattues.

[Arioch] > Là, les sources varient, mais il me semble qu'il était précisé quelque part, peut-être dans les livres (ou dans *Démons et Magie*), que Troos était **totale**ment dénuée de vie animale. Et c'est d'ailleurs le parti pris dans l'Atlas. En fait, les animaux que l'on peut y trouver ne survivent jamais longtemps et proviennent de l'extérieur (chiens, bétail, chevaux égarés dans Troos et devenus fous à cause des plantes).

[Kronale] > oui je connais ce fait ! Donc là différence atlas +autres sources versus Voleur d'âmes. Pas de pbs, on peut considérer ce côté empoisonné de la forêt et donc pas d'animal, cependant les dharzis pourrait avoir crée leur anamorphosis singe-homme en leur donnant les capacité de vivre dans cette forêt...(d'où leur présence). Par contre voir plus loin, ce n'est pas ça qui crée le courroux des SdB ! car c'est du détail de créer ce type de chimères. Cf. Nos discussions je pense plus à l'intégration du chaos dans leur « équations créatrices », qui a posé pbs aux SdB !

Huitièmement : (...) Sans la barrière naturelle de la forêt de Troos et les rivalités entre Baksham et Rignariom, le conflit avec ces deux cités aurait certainement vu la fin du royaume d'Org.

Les Hommes-Bêtes

Les seuls habitants de la forêt de Troos sont des primitifs, dénommés l'Ancienne Race. le Peuple de la Forêt, ou même, par les Orgiens les hommes-bêtes. Les érudits des Jeunes Royaumes expliquent habituellement leurs origines par le retour à l'état sauvage des Dharzi. Cette théorie s'appuie sur le fait que le langage des hommes-bêtes est une version abâtardie de l'Orgien Ancien, l'un des vieux dialectes dharzi. Dans certains cercles plus éclairés, cette théorie est tombée en désuétude ; les maître du savoir doutent que les Dharzi aient pu régresser au stade de l'âge de pierre en moins d'un millénaire. On pense maintenant que cette culture de l'âge de pierre est un exemple vivant des premiers âges de l'homme ayant survécu dans la forêt de Troos. Les Orgiens jugent les hommes bêtes aussi vieux que la forêt elle même. Pour les érudits cette opinion renforce leur nouvelle théorie.

[Kronale] > Ici « l'ancienne race » : aux yeux des humains pourrait les laisser penser qu'ils ont régressés très vite à l'état animal et que parfois on leur donne le nom de « peuple condamné ??? qui sait !!!???

L'Orgien est un ancien dialecte des dharzi !

« aussi vieux que la forêt elle même », oui si ces expériences dates des derniers essais des dharzi pour faire une armée contre Meln : voir ci –dessous, mais la foret dans notre hypothèse date de la nécrose des nerfs, fin de guerre (sauf si l'on revient à l'explication d'un sort puissant des dharzis (cf. mon hypothèse initiale dans le texte de la chute d'Eltarryr !) → ce n'est dans tous les cas pas des hommes des premiers âges !

[Arioch] > Cette différence de conception pourrait très bien être associée au progrès régulier de la Loi sur la pensée humaine dans les JRs : l'hypothèse d'une régression magique quasi instantanée n'est pas envisageable. Cependant, l'existence même de ce peuple primitif va dépendre de ce que l'on décide concernant l'existence ou non d'animaux dans Troos. Pour moi, Troos est exclusivement végétale et ne peut pas permettre à des animaux d'y survivre très longtemps.

[Kronale] > Cf. Ce que je dis avant, on pourrait permettre leur existence comme une exception à une règle comme quoi pas d'animaux dans troos, car après tt ce ne sont pas des animaux classiques, on pourrait convenir de leur création grâce aux SdB et Sd Plantes qui aurait donc permit leur adéquation avec les lieux... Pourrait on penser à plusieurs courant de pensées des dharzis : ceux étant traditionnels tournés vers la Loi et SdB et SdC qui auraient donc essayé dans cette voie de créer une armée intéressante, tandis que d'autres, la majorité des dharzi, auraient tenté d'utiliser le chaos ce qui aurait entraîné le retrait des SdB (mais ils en auraient

aidés quelques-uns à fuir, ceux leur étant resté fidèles/liés), tout cela dans la précipitation des derniers instants du conflit avec les différentes offensives Meln de l'époque (avancée vers la cité Mère du Nord)

En fait, les Seigneurs des Dharzi ont créés cette race avec l'aide des seigneurs des bêtes à partir de singe. Ils espéraient créer une armée de guerriers parfaits, mais cette expérience est venue trop tard dans la guerre contre Melniboné, et n'a jamais abouti. L'abomination des hommes-bêtes est l'une des raisons pour lesquelles les Seigneurs des Bêtes ont abandonné les Dharzi et ont pactisé avec Matik et d'autres grands Sorciers Melnibonéens. About de ressources, les derniers Dharzis libérèrent, peu avant la fin de la guerre, les hommes bêtes " inachevés" dans l'espoir qu'ils repoussent l'invasion de Troos. Celle-ci n'est jamais venue, les Melnibonéens étaient si affaiblis par leur coûteuse victoire que les dernières campagnes de nettoyage furent abandonnées. Les demi-hommes ont appris de leurs maîtres un langage rudimentaire, qui est probablement l'élément le plus sophistiqué de leur culture. (...)

[Kronale] > voici donc la raison de leur existence !

[Arioch] > Je vois pas trop en quoi les Seigneurs des Bêtes se seraient vexés de la création de cette espèce. Déjà, elle ne concernait qu'un seul Seigneur, celui des Primates. Ensuite, si la seule chose consistait à leur donner l'intelligence... bof. ☺

[Kronale] > Effectivement je ne pense pas que c'est un pbs, le vrai c'est l'utilisation chaos pour tenter de vaincre chaos !

Le chaman [*chasse tribus d'homme-bêtes sont dirigées par un chef et un shaman*] conduit aussi l'adoration des esprits-fantômes de la Forêt de Troos. Il interprète également les visions que ces derniers provoquent, et il attire leurs faveurs sur la tribu par le sacrifice rituel des victimes capturées lors des raids

La Noblesse :

L'aristocratie Orgienne se compose de métis nés des accouplements très fréquents dans le passé entre les seigneurs Dharzi et leurs esclaves humains. Dans la société Dharzi originelle, ces métis formaient une classe d'esclaves privilégiés. Mais Après la disparition de leurs maîtres, ils ont singé leurs coutumes et ont pris leur place. La nouvelle aristocratie a conservé les traditions raffinées des Seigneurs Dharzi. Beaucoup de ces vertus admirables et recherchées sont encore reconnaissables dans les pratiques décadentes et corrompues des nobles d'aujourd'hui ; bien que seules leurs formes soit observée, au détriment de leur substance- Par exemple, la maîtrise des armes était autrefois nécessaire pour devenir un véritable chevalier : maintenant il suffit de porter des armes coûteuses .une armure de métal, être entouré de nombreux gardes, et parler en connaissance de cause des grands guerriers Orgiens du passé. (...)

Le clergé du Culte des Seigneurs des Bêtes diffère de l'aristocratie. (...) La plupart des membres du clergé sont cyniques et corrompus comme leur religion qui est une parodie dégénérée du Culte des Seigneurs des Bêtes.

Le Culte des Seigneurs des Bêtes

Après la grande guerre contre Melniboné, les Seigneurs des Bêtes ont abandonné les Dharzi pour pactiser avec Matik et les maîtres sorciers des Iles des Dragons. Le culte des seigneurs des bêtes a survécu dans la forme au royaume d'Org, mais tous les secrets du culte sont disparus à jamais.

Les Seigneurs des Bêtes n'ont pas abandonné les Dharzi, ils ont simplement refusé de les aider pour conjurer des créatures monstrueuses destinées à la guerre. Les rares Dharzi qui demeurent encore sur le plan des Jeunes Royaumes maintiennent toujours des pactes avec eux. Quant à ceux qui ont préférés fuir sur d'autres plans ils ont reçu l'aide des seigneurs des bêtes. Après l'effondrement de l'Empire Dharzi leur Culte a grandement décliné en puissance. Il est probable que des prêtres mais et des Dharzi réfugiés dans la nouvelle civilisation ont continué de les adorer. Cependant aucun témoignage écrit de cette période n'a survécu pour confirmer ces spéculations.

[Kronale] > Note importante : pas abandon, mais refus de faire certaines choses !

[Arioch] > Moui, je trouve que ça s'oppose à ce qui est dit plus haut concernant le pacte avec Matik. C'est un abandon pur et simple. Mais une fois le peuple dispersé, les sorciers dharzis agissaient à titre personnel, et dès lors, les considérations des SdB ne s'appliquaient plus à eux, non ? Les Dharzis survivants vouant un culte aux SdB, ces derniers leur auraient, en quelque sorte, pardonné (du moins à ceux qui auraient réorienté leurs cultes à leur usage, et non plus à celui de la Loi, ou du Chaos pour certains).

[Kronale] > Ok cela rejoint aussi l'idée que je donne plus haut : certains dharzis (minorité) liés aux traditions versus « renégat dharzis » (la fin justifie les moyens +et tentative d'agir par eux même sans en référer aux varks !)

Aujourd'hui le culte n'est plus qu'une image déformée de son essence véritable. Ses prêtre, par manque de courage et de connaissances ne peuvent contacter les Seigneurs des Bêtes- Ils observent encore les rituels, mais ont oublié la plus grande partie des connaissances en sorcellerie des anciens Dharzi. De plus, aucun prêtre novice n'aurait le talent ou les capacités nécessaires pour conjurer des agents aussi puissants que les Seigneurs des Bêtes, même si les académies de sorcellerie existaient encore. L'art de la sorcellerie est pratiquement mort à Org, mis à part le Culte de Leeth.

Le clergé a remplacé la religion d'origine par une institution frauduleuse destinée à contrôler les classes inférieures. Les prêtres maintiennent le mythe du retour des Seigneurs des Bêtes au Royaume d'Org. Ce retour, selon eux, sera possible dès que les souffrances du peuple auront racheté les péchés de l'ancien Empire Dharzi. Ensuite, l'Empire renaîtra de ses cendres et dominera à nouveau les Jeunes Royaumes comme il le faisait un millier d'années plus tôt.

Des nobles de basse caste liés dès leur adolescence à la prêtrise par décret royal constituent le clergé. L'assignation au clergé est une forme d'exil, souvent imposée aux jeunes importuns ou aux familles nobles tombés en disgrâce auprès du Roi. (...) La majorité d'entre eux [prêtres] sont des hommes amers et cyniques, blessés par leur déchéance et par l'"hypocrisie" de leur prêtrise.

(...)

La sorcellerie et ses pratiques constituaient la base de l'ancien empire dharzi, celle-ci comportait entre autre le meurtre rituel du roi. Cette cérémonie lui conférait une forme d'immortalité ; sa personne rejoignait les autres rois des Dhalzi au sein d'une conscience commune. Cette entité était en contact permanent avec le Roi vivant ; c'est pourquoi celui-ci était appelé le Prince aux Mille Visages. Cette sorcellerie plaçait autrefois les Dharzis sous la protection et la direction éternelle de ses souverains. Les rituels ont disparu ou ont été corrompus au cours de la dévastation qui a suivi la victoire Melnibonéenne, il y a un millier d'années. Le Culte de Leeth est formé des vestiges de ces arts sorciers.

[Kronale] > Intéressant le parallèle avec les Varks et l'empereur né d'une conscience commune... (cf. textes dharzis)

[Arioch] > A nouveau, on pourrait en faire une déformation mythologique.

[Kronale] > oui les deux sont possibles, mais il est vrai qu'ont pourrait penser à la déformation de rituels qui effectivement permettait jadis aux grands seigneurs dharzis d'avoir une conscience au delà de la mort aidant la communauté encore en vie : en gros ils fusionnaient avec la conscience des cités/nerfs pour alimenter sa capacité de réflexion/essence magique.

Malheureusement, aucun des prêtres du culte ne peut plus pratiquer cette cérémonie ayant totalement oublié les noms des dieux à invoquer comme les rituels et les incantations. Même s'ils possédaient toutes ces connaissances ils seraient encore incapables de la réaliser; leur pouvoir et leur intelligence les limitent aux incantations mineures. Enfin, le pacte originel de Leeth (certainement un Seigneur des Bêtes) a été passé avec les Dharzi, et non avec leurs esclaves, même s'ils se sont arrogé le statut d'héritiers de la civilisation Dharzi. Pour cette raison, il est peu probable que Leeth honore l'ancien pacte.

[Kronale] > Leeth = SdB

Cependant, les prêtres ont sauvés de la destruction une partie des anciennes connaissances du Culte de Leeth. La plupart de ces dernières sont basées sur l'utilisation des plantes et des herbes magique, de la forêt de Troos et plus particulièrement sur les plantes utilisés pour préparer la Potion d'Immortalité (des végétaux similaires à ceux utilisées par Elric pour sa Potion d'Invulnérabilité).

En dépit de l'effet indéniable de cette potion, il est clair qu'il manque un élément important de la cérémonie. Les meurtres rituels des Rois d'Org ont continué, mais les résultats ont été assez décevants : des fantômes fous, des zombies inertes ayant des vestiges de conscience, ou des goules décérébrées! Maintenant, les prêtres attendent l'agonie des rois pour pratiquer ces rituels tant les résultats sont néfastes. Mais les expériences continuent dans l'espoir de retrouver le Prince aux Mille Visages, le Roi éternel de la légende Dharzi.

[Kronale] > Infos importantes sur la maîtrise des plantes par les dharzis : à développer dans le supplément !

[Arioch] > C'est sûr qu'on oubliait les SdP et pourtant, c'était logique qu'ils aient des liens avec eux.

Les fantômes troublent les rêves des dormeurs dans la Forêt de Troos. Ils inspirent des visions fantastiques et cauchemardesques. Ces fantômes délivrent des prophéties sous la forme de vers et de symboles obscurs. L'un de ces vers a prédit la chute finale d'Org avec la mort du dernier descendant de la lignée royale.

Les zombies sont les corps vivants dans le tumulus royal. Le seul signe indiquant leur état est le fait que leur corps ne se décomposent pas. Ils se dessèchent lentement, pour devenir la caricature racornie des vivants. Ils donnent aussi l'impression étrange que leurs yeux voient, en dépit du fait qu'ils sont aveugles. On suppose que leurs âmes sont emprisonnées à jamais au tréfonds de ces corps, et on ne peut qu'imaginer avec horreur une vie éternelle condamnée à observer, impuissant, le passage du temps.

Les résultats les plus horribles de ce rituel sont les goules hurlantes qui hantent le tumulus. Comble de l'ironie, elles représentent les plus grands succès obtenus par les prêtres. Les goules ont apparemment des âmes immortelles, qui possèdent encore leur corps et leur esprit. Malheureusement, ces esprits sont complètement déséquilibrés et ont perdu tout contact avec l'espèce humaine. Les goules rôdent dans le tumulus, cherchant peut-être le repos éternel que la sorcellerie inachevée des prêtres de Leeth leur a ravi.

[Kronale] > Origine des Mort vivants : essais des orgiens, mais cela peut bien évidemment être aussi ce qu'on discutait dans le dossier dharzi : les Seigneurs dharzi trop près de la terre (nerfs) sont retournés à elle (ancienne malédiction du peuple condamné)!

[Arioch] > Je préfère d'ailleurs notre version. Et, là encore, il est préférable pour les nobles orgiens de prétendre que c'était le fait des expériences de leurs ancêtres plutôt que de dire que c'est une malédiction. ☺

[Kronale] > yep. A mon avis aussi goule = retour des Dharzis à la terre ! par contre cf. avant ils en ont fait un amalgame avec plusieurs rituels anciens permettant la survie/aide de l'esprit d'un haut-dharzi.

(...) Les Orgiens acceptent le rituel du sacrifice [*paysans orgiens envoyé dans le tumulus*] comme un puissant sacrement dédié à leurs ancêtres, les Maîtres Dharzi. Ils le pratiquent conjointement avec le Culte des Seigneurs des Bêtes et le Culte de Leeth. Les Rois d'Org supervisent avec plaisir cette cérémonie qui par ces horreurs maintient l'autorité sur la populace.

[Arioch] > La version de l'Atlas est légèrement différente, assez compatible, et plus intéressante. Il s'agit plus d'une forme de fatalisme poussé à l'extrême : les goules, si elles ne sont pas nourries, viendront se nourrir directement, et risquent donc de dévorer plus de gens. Aussi, ils envoient le plus possible les prisonniers capturés à l'extérieur, ou bien des paysans (le mode de sélection n'est pas précisé, mais on peut considérer que ce sont les vieux et les malades). A noter à propos que les Orgiens n'y sont pas décrits comme strictement végétariens (bien qu'ils ne fassent pas d'élevage : ils chassent hors de Troos occasionnellement, et traquent les animaux qui pourraient s'être égarés dans la Forêt), et par contre décrits comme volontiers cannibales. Ils mangent soit leurs morts, soit les prisonniers capturés.

[Kronale] > OK

La forêt de Troos

De nombreuses théories tentent d'expliquer les origines de la Forêt de Trous. La plus crédible affirme que les Dharzis ont apporté d'un autre plan les plantes magiques qui prospèrent dans lit forêt. Il est aussi possible que la forêt toute entière soit issue d'un autre monde : un pouvoir divin l'aurait

alors transportée dans les Jeunes Royaumes. Toute essai de transplantation ou de culture des plantes magiques de la Forêt de Troos étant vouée à l'échec, on a suggéré que la magie se situait dans la terre elle-même et non dans les plantes, à moins qu'un enchantement puissant lancé dans le passé avait affecté la forêt entière.

[Kronale] > Voilà d'où je tirais mes hypothèses dans l'historique d'Eltarryr :

Le second conflit fut lancé en même temps que l'Offensive Dharzi au temps des Grands sorciers (-2500 ans) de ce peuple qui par leur étrange magie (que nuls ne pu jamais percer) firent trembler pour la première fois les formidables fondements de l'Empire de Lumière. Cette offensive, lancée en de nombreux points sur les deux continents du Nord, fit prendre conscience aux Melnibonéens que les Dharzis étaient des Seigneurs à même de les renverser si ces derniers ne trouvaient pas moyens de les contrer...

Si plusieurs des forteresses de la ligne de défense érigée dans Ilmiora tombèrent sous l'assaut Dharzi, la contre-attaque de l'Empire de lumière permis de juguler l'avancée de leurs ennemis. Emarrayr et Eltarryr demeurèrent inébranlable, secourue à temps par les forces dirigées par le neveu de l'Empereur Melnibonéen de l'époque, porteur de Stormbringer...

*C'est à cette époque que la **Forêt de Troos** parut **par sorcellerie Dharzie** dans les Jeunes Royaumes effaçant à jamais les terres qui avaient jadis existé à cet emplacement.*

Une ligne stable se créa alors au niveau d'une ligne passant sous la frontière sud de la forêt de Troos et au niveau des citadelles gardienne de Vilmir : Emarrayr et Eltarryr...

Quoi qu'il en soit, les plantes de Troos ont une valeur inestimable pour les sorciers des Jeunes Royaumes. De nombreux aventuriers viennent y cueillir les précieuses plantes pour les vendre à des prix exorbitantes (faits les capitales du monde civilisé. Ce commerce est des plus dangereux, en effet il est hors-la-loi pour un étranger de couper ou de cueillir les plantes de Troos. S'il est pris, la peine est la mort. (C'est un excellent prétexte pour éliminer les visiteurs indésirables). Pour les paysans, il est aussi contraire à la loi d'abattre les arbres ou de défricher un arpent de Forêt. Cet interdit explique la rareté des terres cultivées à Org. La loi autorise seulement aux paysans la cueillette des noix, baies, racines et autres plantes comestibles.

[Arioch] > Cet élément est rendu caduque par l'Atlas : si les paysans ne cueillent rien, ce n'est pas par décret, mais parce qu'il est dangereux de manger des plantes issues de Troos et qu'ils les ignorent, tout simplement. Ils cultivent leurs propres produits (tubercules et céréales). A noter que si les explications sur le passé sont erronées, ou au moins contradictoires avec le Loup Blanc et moins intéressantes et/ou fiables, toutes les descriptions liées au présent ont l'air bien mieux construites (cf. les relations diplomatiques Org/JRs : inexistantes dans l'Atlas, régulières dans le Loup Blanc, et c'est la première version dont je me souviens par rapport aux bouquins). La rareté des terres cultivées s'explique facilement par l'empoisonnement de la terre : toute terre récupérée sur Troos est contaminée et ce qui en est récolté est dangereux pour la santé (c'est d'ailleurs ça qui a déclenché l'épidémie qui allait détruire Nadsokor : les Nadsokorites ont défriché l'orée de Troos et y ont fait des cultures, qui ont été altérées et ont propagé une maladie ; puis les Nadsokorites ont invoqué le Chaos pour s'en sortir, et Checkalack a été envoyé tout brûler ; Donblas l'a enfermé dans un labyrinthe après que la population ait fui, et les mendiants ont commencé à affluer).

[Kronale] > OK, je pense donc que l'on s'orientera vers « Org empoisonné », avec éventuellement exception pour des créatures chimères type homme-bêtes si on juge intéressant de les laisser !

L'une des plus étranges caractéristiques de la Forêt de Troos est l'absence de vie animale autre que celle des hommes-bêtes. On pense que cela a été imposé aux Dharzi par les Seigneurs des Bêtes, depuis l'époque des guerres avec Melniboné. Il n'y a aucune trace dans les écrits ou les mémoires d'animaux sauvages quelconques ayant jamais vécu à Troos. Il est possible qu'il n'y en ait jamais eu. Il semble qu'il n'y ait rien d'allure qui empêche l'introduction d'animaux domestiques que le fait que cela soit contre la doctrine du Culte des Seigneurs des Bêtes. Lorsque les caravanes traversent Troos, les chevaux et les bœufs ne souffrent pas de brouter l'herbe de la forêt, mais le fait qu'aucun animal

venu des terrains boisés environnants ne se soit installé à Troos suggère qu'il y a quelque chose qui les en empêche.

[Arioch] > Là, ils ne sont pas d'accord, une fois de plus. N'importe quel animal entrant dans Troos va énormément souffrir, surtout s'il se nourrit sur la végétation locale.

[Kronale] > OK, poison ! :-)

Comme on l'a dit dans le paragraphe décrivant le Culte de Leeth, les fantômes fous des anciens Rois d'Org hantent la Forêt de Troos. Ces esprits expliquent en grande partie l'essence surnaturelle de Trous. La nuit, les voyageurs sont souvent la proie de rêves et de visions horribles. Ces visions sont plus fortes et plus persistantes lorsque la lune est pleine. Parfois, ces expériences se prolongent en rêve, éveillés, surtout lorsqu'on se nourrit de produits locaux (la nourriture locale contient des traces de substances qui rendent plus sensibles à ces manifestations fantomatiques). Les natifs d'Org sont aussi la proie de ces expériences pénibles, et les nobles et le peuple mâchent tous des racines aux effets soporifiques pour se plonger dans un sommeil profond et sans rêve.

"Les Rois Oubliés", une nouvelle de Michael Moorcock

(...) Les Orgiens enchaînent ensuite Elric au sommet d'un tumulus funéraire, le livrant ainsi aux ghoules. Celles-ci sont les ancêtres des rois d'Org rendus immortels, mais aussi fous, par les rituels du culte de Leeth. Avec l'aide d'Arioch, Elric vainc les ghoules et libère Zarozinia et TristeLune. Au cours de cette évasion, le sang de l'un des derniers princes d'Org est versé sur le tumulus funéraire du Roi de la Colline. Pour accomplir l'ancienne prophétie, le Roi de la Colline se relève d'entre les morts. Après avoir entièrement détruit ses descendants, le mort-vivant attaque Elric. Celui-ci lui échappe en le repoussant dans le grand Hall d'Org ravagé par les flammes.

[Kronale] > le roi de la colline serait un Dharzi (un grand nom) retourné à l'état de mort vivant... ?

[Arioch] > Tout simplement le fondateur de la cité d'Org ?

[Kronale] > OK, pourquoi pas !

Si les personnages se sont procurés des cartes appropriées, en pensant devoir poursuivre Elric au-delà de Nadsokor, ils peuvent estimer que la route des caravanes traverse la Forêt de Trous sur environ 85 kilomètres. La citadelle d'Org se trouve à un peu plus de la moitié de cette distance.

[Kronale] > info : taille de troos

La Cité d'Org

Au fur et à mesure que les personnages s'approchent de Djeenel (nom donné par les Orgiens), (...)

Lorsque les personnages atteignent la cité d'Org, (...) La citadelle elle-même se situe dans la Forêt, sur un promontoire qui surplombe la ville entière. Cette forteresse, très impressionnante, semble prévue pour résister aux assauts les plus résolus. De la route des caravanes, on voit aussi la cité fortifiée appelée Djeenel, un temple entouré de murailles et les ruines d'un autre temple. Invisible depuis la route des caravanes, mais bien visible sur les cartes, est l'ancien site abandonné d'une cité qui fut probablement la première Djeenel.

[Kronale] > ancienne cité dharzi vraisemblablement : oui voir ci-dessous.

Les Ruines de l'Ancienne Cité et le Culte des Seigneurs des Bêtes.

La visite des ruines est interdite.

Les ruines de l'ancienne cité Dharzi et du temple originel des Seigneurs des Bêtes ont un millier d'années. Tous leurs objets de valeur ont déjà été pillés depuis longtemps. La seule exception est la bibliothèque d'une université de l'ancienne cité. On l'a fouillée de fond en comble pour y trouver des métaux ou des reliques, ce qui a provoqué à plusieurs reprises sa mise à sac. Toutefois les pillards ne recherchaient pas le savoir et des fragments de plusieurs parchemins et de livres traînent dans toute la bibliothèque; dans un état plus ou moins lamentable. La plupart des feuilles ou des rouleaux de parchemin ont été endommagés par les éléments au-delà de tout espoir de restauration mais un nombre surprenant de fragments ont été protégés par d'énormes piles de manuscrits et d'étuis à parchemins. Dans plusieurs pièces effondrées de la bibliothèque, des excavations ont révélé des étagères et des

cabinets entiers d'écrits anciens. Ces objets ont été protégés des éléments par les murs et es poutres restants. Comme ceux qui ont découvert ces cryptes ne s'intéressaient pas aux manuscrits, ils ont été jetés de côté sans ménagement au cours de recherches d'objets de valeur plus traditionnels, main demeurent à portée de main des aventuriers. Tous les textes sont en Orgien Ancien et les personnages ne pourront probablement pas les lire, mais ils seraient d'un grand intérêt pour les érudits en dehors d'Org. (...) La plupart des écrits seront aussi peu utiles aux aventuriers qu'un livre quelconque d'une bibliothèque publique. Même si la langue leur est traduite, s'ils n'en connaissent pas le contexte social, la plupart des textes n'auront aucun sens pour eux. (...) La cité a survécu à l'effondrement immédiat de l'Empire Dharzi durant un siècle environ, alors que le reste d'Org s'enfonçait dans la barbarie. Les joueurs pourraient alors comprendre certains détails, connue le fait que la noblesse orgienne actuelle ne soit rien d'autre que la descendance des esclaves Dharzis, ou encore la nature originelle du Culte de Leeth et du Prince aux Mille Visages.'

[Kronale] > Existence de bibliothèque aussi chez dharzi : donc ils transposaient leur savoir également de cette manière, tous aux moins ceux de cette zones des JRs !

[Arioch] > Je pense que ce devrait être plutôt lié au type de la cité : plus elles sont libres de l'influence des Prima-Nerfs, plus il aura fallu des moyens classiques aux Dharzis pour y conserver le savoir. Des cités comme celle du Gouffre d'Alt'Eloft ne sont certainement pas dotées de bibliothèque, mais on peut imaginer que les murs eux-mêmes portent ce savoir, codé dans les strates de différents matériaux qui les composent. A moins que ce ne soit le vent qui souffle dans les temples qui ne véhicule ce savoir. Bref, toute méthode bien exotique. ☺

[Kronale] > yep, ce qui en dégoûtera plus d'un aventurier qui mènerait une expédition là-bas.... « bin quoi il n'y a pas un grimoire +10 dans les invocations et tout ça... pas le moindre petit anneau contre les mort vivants etc.... » - « Non 'Bill', rien de tout Ca ! » (oups c'est vrai c'est pas du ADD ;-)

La cité fortifiée de Djeenel

Cette cité fortifiée ne ressemble à aucune autre des Jeunes Royaumes.

Il y a plus de quarante familles nobles qui disposent d'un manoir à Djeenel. Chaque manoir regorge de trésors: reliques de l'Empire Dharzi, gemmes, pièces d'or et d'argent, bijoux, tout l'apparat d'une "élite" vivant dans le luxe.

La Citadelle

En approchant de la citadelle, les personnages ne pourront que remarquer son grand âge. Emergeant de la végétation luxuriante des buissons et des lierres qui les drapent, les blocs durs et cristallins de ses murs sont complètement érodés par les éléments, témoignant ainsi de son âge incroyable. Ses lignes et son style sont étranges, mais l'exécution est superbe. Les couches de lichen, de mousse et de lierre qui couvrent ses murs lui donnent un air de ruine abandonnée, malgré ses portes solides et en parfait état.

[Kronale] > Vieille citadelle dharzie sans aucun doute ! Encore en état : rare versus tout le reste en ruine !

Le Roi: Haltz Nugo - Récemment nommé roi par une coalition de noble, après la mort du dernier roi (le dernier qui avait un droit héréditaire au trône). L'emprise de Nugo sur le royaume est fragile et plusieurs familles nobles montent des conspirations et des complots.

Le Tertre

Les murs du passage qui mène à l'inférieur du tertre sont faits de gros blocs monolithiques luisant légèrement dans l'obscurité. Le sol n'est pas en pente, le couloir se dirige directement vers le centre du tertre.

Lorsqu'ils atteignent la chambre centrale, les personnages découvrent que tous les anciens maîtres d'Org enterrés là l'ont été avec leurs armes et armures favorites.

[Kronale] > Les « anciens maîtres d'org » : autour de la tombe de l'ancien roi sous la colline qui lui est sans aucun doute un dharzi !

[Arioch] > Tout à fait d'accord.

[Kronale] > OK !

Dans la tombe, il y a aussi deux cadavres enlacés dans l'étreinte fatale d'un combat au corps au corps. Ce sont Hurd, un prince d'Org, et Verkaad, un ménestrel aveugle et fou. Ils se sont entre-tués dans la tombe la nuit même où Elric a échappé aux goules. C'est le sang de Hurd qui a réveillé le Roi dans la Colline, le maître d'Org mort-vivant qui a anéanti la lignée des Rois d'Org.

[Kronale] > Ok cf. histoire d'Elric !